

2018년도 영재키움 프로젝트 지도 사례



1. 학생 및 학부모 면담을 통해 알게 된 것

※ 상담 및 학습 멘토링 예시: 필수과정에 해당, 시수는 소요된 시간만큼 책정

- 제가 맡은 멘티 학생은 SW 분야에 관심이 많지만 관련 경험이나 체험이 부족한 상태입니다.
- 보통의 남자아이들이 그렇듯 호기심이 많고 활동적인 성향이지만 한부모 가정(편모)으로 인해 아이와 어머니가 함께 할 수 있는 시간적 여유가 적었고, 정보도 부족한 상황이었습니다.
- 그래서 영재키움 프로젝트를 통해서 학생과 학부모 모두 SW 분야와 관련된 다양한 체험을 하길 원했습니다.
- 이와 더불어 어머니께서는 아버지의 오랜 부재로 인해 채워지지 못한 부분을 저로 인해 조금이라도 해소되길 바라는 마음이 있었습니다.

2. 발상의 전환: 가르치자 → 같이 놀자!

※ 지도 계획

- 학생 및 학부모와의 면담을 통해 프로젝트의 기본 방향을 크게 두 가지로 선정할 수 있었습니다.
- 첫 번째는 SW 관련 폭 넓은 체험활동의 경험을 갖게 해주자는 것이었고, 두 번째는 형이나 아버지같이 편하게 이야기 나눌 수 있는 상대가 되어주자는 것이었습니다.
- 그래서 **무언가를 가르쳐야 한다는 생각을 버리고 친구처럼, 가족처럼 함께 즐겁게 노는 것으로 초점을 잡아야겠다고** 생각했습니다.

3. 첫 번째 놀이시간: 코엑스 IT박람회에서 놀자!

※ 체험 및 진로탐색 프로그램 예시: 선택과정 약 4시간에 해당

- 마침 5/23~26일까지 코엑스에서 IT박람회가 열린다는 것을 알고 좋은 기회다 싶어서 아이와 함께 신나게 놀고 왔습니다.
- 토요일에는 사람이 너무 많을 것 같아서 평일을 이용했습니다.
- 다행이도 저희 학교가 24일 휴업일이어서 저는 시간이 가능했고, 이이는 어머니께 체험학습을 미리 신청해달라고 부탁드렸습니다.

- ✎ IT 및 SW관련 다양한 제품이나 아이디어들이 많이 있어서 좋았고, 일부는 직접 체험해볼 수도 있어서 더 좋았습니다.
- ✎ 처음의 어색함은 잠시, 같이 퀴즈도 풀고, 상품도 얻고, 점심도 먹고, VR 게임도 하고, 코엑스 구경도 하고, 저도 아이도 즐거운 하루였습니다.
- ✎ 평소에 하지 못했던 신기한 체험과 관람을 했다는 점도 좋았지만 그 과정에서 학생과 자연스럽게 많은 이야기도 나누고 그러면서 서로 가까워질 수 있었던 계기가 되었던 것 같습니다.



4. 두 번째 놀이 시간을 기억하며...

※ 체험 및 진로탐색 프로그램 계획 예시: 선택과정 약 4시간에 해당

- ✎ 두 번째 놀이공간은 과천과학관으로 정했습니다.
- ✎ 마침 6/30까지 특별전시관에서 로봇특별전을 진행하고 있어 아이에게 좋은 경험이 될 것 같습니다. 간 김에 다른 상설 전시관도 관람하고 시간이 된다면 옆에 있는 대공원이나 서울랜드까지 다녀올 생각입니다.

5. 성공적인 영재키움 프로젝트가 되기 위해서는...

- ✎ 먼저, 저 개인의 생각입니다.
- ✎ 학생과 학부모의 Needs를 명확히 파악하자!
- ✎ 무언가 교과적인 내용을 반드시 지도해야 한다는 선입견에서 벗어나자.
- ✎ 멘티 학생과의 인간적인 래포를 형성하는 단계가 선행되도록 하자.